

3Dアクションゲーム制作課題

■ 剣道部長の作成

- ・ C++による3Dゲーム制作課題として3Dアクションゲーム教材「剣道部長」の目コピーを行います！
- ・ サンプルゲームの「実行データー式」と、作業タスクの優先順位を示す「スプリントバックログ」を配布します。
- ・ リソースは実行データー式に入っているものを使用してください。
(※画像データは bmp 形式と png 形式の両方あるものは png 形式の画像を使用してください)

■ 課題の進め方

- ・ スプリントバックログの優先度1のタスクから始めてください。
- ・ 優先度1までは必ず完成させてください。優先度2以降はプラスαの評価とします。

■ 課題提出日

- ・ 7月23日（月）を提出日とします。
- ・ 優先度1までが完成しない場合は不合格として夏休みの課題にします。

■ リソースフォルダの内容

- ・ res フォルダの内容

model フォルダ	モデルデータ用のフォルダ
Kendo フォルダ	剣道部部長（プレイヤー）のモデルデータ
Kendo.msh	剣道部部長メッシュ
Kendo.sk1	剣道部部長スケルトン
Kendo.anm	剣道部部長アニメーション
kendo.bmp	剣道部部長テクスチャ
Karate フォルダ	空手部部長（敵）のモデルデータ
karate.msh	空手部部長メッシュ
Karate.sk1	空手部部長スケルトン
Karate.anm	空手部部長アニメーション
karate.bmp	空手部部長テクスチャ
Koutei フォルダ	グラウンド（フィールド）データ
koutei.oct	グラウンドのオクツリーデータ
koutei_oct.msh	グラウンドのメッシュデータ（オクツリーファイルが参照しているファイル）
koutei.bmp	グラウンドのテクスチャデータ
sky フォルダ	遠景用データ（スカイドーム）のモデルデータ
skydome.msh	スカイドーム用メッシュデータ
skydome.bmp	スカイドーム用テクスチャデータ

sound フォルダ	効果音・BGMのサウンドデータ
Attack1.wav	剣道部長 攻撃時効果音 1
Attack2.wav	空手部部长 やられ効果音 2
Damage2.wav	剣道部長 ダメージ効果音
ed.wav	リザルト用BGM
kendo.wav	ゲームシーン用BGM
Select.wav	ゲーム開始時の効果音
timeend.wav	タイムアップ時効果音
title.wav	タイトルシーン用BGM
texture フォルダ	タイトルシーンやゲーム中のUI用画像データ
blue.png	UI用背景画像
mini_karate.png	タイトルシーン用空手部部长
mini_kendo.png	タイトルシーン用剣道部部长
num.png	数値フォント用データ
osu.png	開始ボタンを押す
pt.png	レーダーのポイント
radar.png	レーダーの背景
result1.png	結果表示用メッセージ 1
result2.png	結果表示用メッセージ 2
text.png	UI用文字データ
title.bmp	タイトル画面用背景データ

■ 課題開始時に必要なクラス一覧

衝突判定

BoundingSpherer.h	BoundingSphere.cpp	衝突判定用の球体
Line.h	Line.cpp	衝突判定用の線分
Ray.h	Ray.cpp	衝突判定用のレイ

アクター・ワールド

Actor.h	Actor.cpp	全キャラクタの基底クラス
ActorPtr.h		アクタークラス用シェアドポインタ
ActorManager.h	ActorManager.cpp	複数のアクターを管理する
ActorGroupManager.h	ActorGroupManager.cpp	アクターのグループを管理する
ActorGroup.h		アクターの種類を表す列挙型
IWorld.h		アクター用のワールドインターフェース
World.h	World.cpp	ゲームの世界を管理する
EventMessage.h		イベントメッセージの種類を表す列挙型

フィールド・ライト・カメラ

Field.h	Field.cpp	地形・スカイボックスの管理
FieldPtr.h		フィールドクラス用シェアドポインタ
Light.h	Light.cpp	3D 空間上のライト
TpsCamera.h	TpsCamera.cpp	3D 空間上の3人称カメラ

キャラクタ

Player.h	Player.cpp	プレーヤキャラクタ
Enemy.h	Enemy.cpp	敵キャラクタ

アニメーション

AnimatedMesh.h	AnimatedMesh.cpp	アニメーション付きメッシュクラス
----------------	------------------	------------------

シーン管理

SceneManager.h	SceneManager.cpp	シーンの管理をする
IScene.h		シーン抽象インターフェース
IScenePtr.h		シーン用のシェアドポインタクラス
SceneNull.h	SceneNull.cpp	ヌルシーンクラス(ダミーシーン)
Scene.h		シーン名を表す列挙型

タイトルシーン・ゲーム中シーン

TitleScene.h	TitleScene.cpp	タイトルシーン
GamePlayScene.h	GamePlayScene.cpp	ゲームプレイ中シーン

アプリケーション

Game.h	Game.cpp	ゲームアプリケーションクラス
--------	----------	----------------

数値表示

NumberTexture.h	NumberTexture.cpp	テクスチャによる数値表示
-----------------	-------------------	--------------

main 関数

	main.cpp	main 関数用
--	----------	----------